MANUAL

TOP SECRET

SHI-2G

注意

このROMカセットには、ゲーム・データ・セーブ（保存用のS-RAMが内蔵されています。だから、取り扱い方が普通のカセットと違うところがあるので、この説明書は最後まで良〜く読んでね!!
また、終了するときは、必ずリセットボタンを押しながら電源スイッチを切ってね!!

〈使用上の注意〉

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分〜15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

もくじ CONTENTS

ストーリーなんかイラナイ!!

この取り扱い説明書を、心の底からよ～く読みたいと思っている愛すべきあなたへ……♡

- 君はガンダムの世界を良～く知っている。
- SDとはスーパー・デタラメだと思っていない。もしくはスーパー・ドンデン返しとも思っていない。
- 君は、ファミコンDISC「ガチャポン戦士～スクランブル・ウォーズ」を買ってくれたスゴイ人である。
- 君は書き換え用の「ガチャポン戦士」のDISCゲームでさえも遊んだ良いひとである。
- シミュレーション・ゲームが好きだ。
- アクション・ゲームの腕はまあまあ、テクにも自信がある。
- 友だちに借りても良いが、「ガチャポン戦士」だけは、買って持っていたいと思っている。

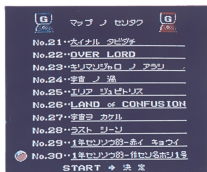
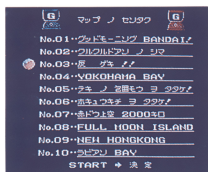
以上のどれか一つにでも当てはまる君は、この「ガチャポン戦士2～カプセル戦記」を楽しく遊べるゾ!!
そして、ガチャポン戦士とともに君が新しいストーリーを作るんだ!!

まずは、お決まりゲームの準備。

前作、スクランブルウォーズとちがって、今回はROMカセットです。ファミコン本体に「ガチャポン戦士2〜カプセル戦記」のカセットをセットし、スイッチを入れるとタイトル画面が登場し、SDモビルスーツたちのデモが始まるゾ。

次にSTARTボタン押して下さい。モードの選択画面になります。ここで、初めてゲームをする場合は"OPEN WAR"を✚キーで選びSTARTボタンを押して下さい。

そして、マップの選択画面です。

マップは、1画面に10種、3画面分合計で30種もあります。画面は✚キーの左右で順番に変わります。そして、カプセル型のカーソルを✚キーの上下で動かし、好きなマップを選んだら、STARTボタンを押します。

最後はゲームの設定画面です。ここでは、プレイヤーの選択、大軍・少軍の選択、初期資金（つまりお金ね!!）を決めます。

✚キーの上下で各々の項目を選びます。
赤軍か青軍かは項目ごとに✚キーの左右で選びます。

OFFICER／プレイヤーの種類は、Ⓐか Ⓑボタンを押すことによって順番に変わります。キャラクターはすべてコンピュータが相手になります。

FORCE／戦力の大きさは、Ⓐか Ⓑボタンで(大)・(小)どちらかを選びます。これは、最初のMSの数が違ってきます。

MONEY／MSなどを生産する資金の初期値を0〜99950まで設定できます。これにより、ハンデをつけて、ハンデマッチができます。

すべての設定が終了したら、STARTボタンを押していよいよゲーム開始です。

ちょっとシミュレーション!!

みんなシミュレーション・ゲームって知ってるよネ!! でも知らない君のために、ちょっとおしえちゃう。

ここでは、ユニットと呼ばれるMSや戦艦のコマをマップ上で動かし、将棋やチェスのようにプレイするゲーム。もちろん最後は中心となる首都を占領すれば勝ちになるんだ。

ワンポイント・シミュレーション用語

■フェイズ　PHASE

自分の番のことを言う。カプセル戦記では１フェイズ内で12回の指令(操作)ができる。

■ターン　TURN

自分と相手のフェイズが１回づつ行なうと１ターンと言う。MSなどの生産時間はこのターン数であらわされる。

■ユニット　UNIT

MSや戦艦のコマのことをユニットと呼ぶ。

■クリック　CLICK

ユニットを移動したり、生産工場を稼動させるためにカーソルを合わせ、指令できる状態にすることを言う。

カプセル戦記では、1フェイズで12の指令を行なえます。

コントローラー基本操作

⑨ マップモード画面の説明

生産中ユニット数
生産拠点数
生産完了ユニット数
保有ユニット数
(最大32ユニットまで)
IC (INCOME) 1ターン毎の収入額
CT (CAPITAL)
収入の総額、これがユニット生産の資金となる。
ZAKU
080/080
SELECT
カーソル
移動
ミサイル攻撃
ビーム砲攻撃
搭載中のユニット
戦艦自体の指令アイコン

戦艦クリック時

MSを移動させる。

❶マップカーソルを、ユニットに重ねⒶボタンでクリック（白く変わる）。
❷カーソルを移動、Ⓐボタンで決定。
❸Ⓔマークが表示される。

戦艦の移動。

❶マップカーソルを戦艦に重ね、Ⓐボタンでアイコン・ウインドウ出現。
❷✚キーで移動アイコンを選択しⒶボタンでクリック
❸後はMSの時と同じです。

※クリック後、カーソルは白く変わりますが、移動可能範囲を越えると茶色に戻り、そこには移動できないことを知らせます。

戦艦はミサイル、ビーム砲攻撃ができる!!

❶移動の時と同様にアイコンウィンドウを出す。
❷ミサイルかビーム砲かを選んでⒶボタンを押す。
❸照準∴を✚キーで敵ユニットに合わせてⒶボタンで発射!!命中やハズレはその場で表示される。

※射程距離は照準∴カーソルの動く範囲内です。また、ミサイルはダメージが大きいが命中率が低く、ビーム砲はダメージが少ないが命中率が高いとなっております。また、地形によっても変わります。

以上の指令は、決定される直前ならⒷボタンでキャンセルができます。

地形の種類と移動コスト

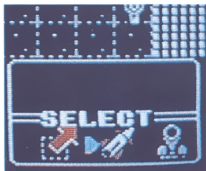
名　称	画面	移動コスト	特　徴
ガチャポリス（首都）		3	陥落させると勝負が決まる。ユニットの生産可能。
ガチャベース（生産拠点）		3	ユニットの生産可能。出入りは自由。補給はできない。
シティ（都市）		1	税金がガッポリ入る。エネルギーの補給は少し。
コロニー		1	シティ（都市）の宇宙版。
ベース（補給基地）		1	エネルギーは満タン。税金は少ししか入らない。
スペースベース		1	ベースの宇宙版。
平　野		1	障害物が全く無く、動きにも制約がない。
森　林		2	多くの木が動きの障害となる。
海　洋		3	水中ユニット以外は動きに制約を受ける。

名称	画面	移動コスト	特徴
砂漠		3	飛行可能ユニット以外は、動きが鈍くなる。
宇宙		1	慣性が働くためユニットの操作が困難。
アステロイド（小惑星帯）		3	隕石が無数に浮かんでいる。
小惑星表面		1	地上の平野の宇宙版。
小クレーター地帯		2	森林の宇宙版。
大気圏		全移動力	常に下向きに引力が働く。下まで落ちるとダメージ。
火山		進入不可	すべてのユニットは進入できない。
大クレーター		進入不可	すべてのユニットは進入できない。
ブラックホール		進入不可	すべてのユニットは進入できない。

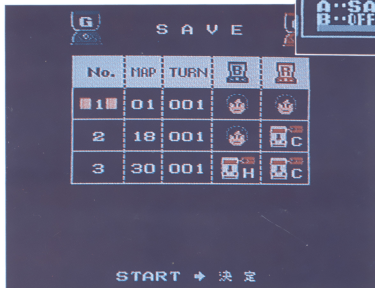
やることナイ、そんな時は「ワンパス」

１フェイズには12の指令ができるけど、途中で相手に番をゆずることもできます。Ⓑボタンを押しながらⒶボタンを押すと、Ⓐ…PASS、Ⓑ…EXITと聞いてくるから、Ⓐボタンを押せば、相手のフェイズになる。

モチッ！戦艦にはMSを搭載できる!!

MSを移動させる時、カーソルを戦艦に重ねれば自動的に搭載されます。

ただし、戦艦それぞれに搭載能力は限られていて、満載しているときは、キャンセルされます。さらに、敵の攻撃を受け、撃破されると搭載されたMSも共に撃破されます。

カンタン、便利、いつでも、どこでもSAVE!!

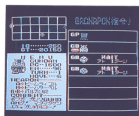
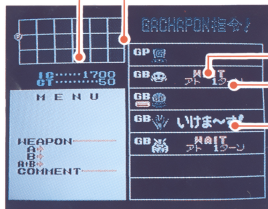
ゲームの途中、いつでもデータを保存してセーブできるゾ。まず、マップ画面のとき、SELECTボタンを押します。

次にセーブをするならⒶボタンを押す。セーブ画面になったら、カーソルを✚キーで動かし、好きな番号(1～3)を選んでSTARTボタンを押せばイイ。マップナンバー、ターン数、対戦者がセーブされ表示される。

そして、このまま終了したいなら、必ずリセットボタンを押しながら電源スイッチを切ろうね!!

ガチャポン戦士・究極の奥義！

ユニットの生産だ！

(生産能力がパワーアップしたゾ!!)

１ターン毎に入る収入の合計ＣＴでユニットを生産します。
生産できる場所は"GP"(首都)と"GB"だけ。マップによって、"GB"の数がちがいます。
"GB"か"GP"をカーソルでクリックするとこの生産指令画面が出ます。

生産指令画面

メニュー、生産可能なユニットのデータ表示

❶まず、生産指令画面で、✚キーの上下でどの"GP"や"GB"で生産するか選びます。

❷次に、Ⓐボタンを押すとMS・戦艦のメニューが出ますから、生産資金、必要ターン数、作戦など総合的に考え、✚キーの上下で選びます。

❸さらにⒶボタンを押すと生産指令が決定されます。

※生産指令はクリックした以外の"GP"や"GB"も同時にできます。

○○○摩擦にならないようにユニットは、32までの制限

ユニット生産が楽しいからって、作り過ぎたらいけません。両軍とも32を超えては生産（正確には、マップ上に32コ以内、戦艦搭載分も含めます。ただし、指令は可能）できないのです。
もし、生産指令をしてしまい、生産完了したときは、マップ上の自軍のユニットが倒され、減らない限り出撃できません。この時、生産指令画面に32禁マークが表示されます。

MS・戦艦が大激突!!

迫力のアクション・バトル　60秒一本勝負

バトルモード

敵ユニットのある場所へ自軍のユニットを進めると、同時にバトルモードに入ります。STARTボタンでバトル開始だ。

バトルモード画面

ハイメガ砲エネルギー

バルカン砲残り弾数

ミサイル残り機数

残り時間（秒）

バトルは必ず60秒間だけ戦います。時間切れの場合は、エネルギーの残量が少ないユニットが、自軍側（GPのある方向）に一定距離戻される。勝てそうにもない奴には逃げるが勝ち!! ってこともある。

コンピュータ、フル活用!!

バトルモードを始める前に、チョット待った!!コールです。

この素晴しい、エキセントリックな機能、チョット手を休めたい君、ものぐさなあなた、他人まかせの彼女も大喜び。バトルモードに入る前の画面で、青軍、赤軍とも"MANU"とか"AUTO"とか表示されるハズです。"MANU" と表示されているのは、君や友だちが自分の手でユニットを動かすということ。"AUTO"はファミコン自身が自動的にユニットを動かすのです。ここで問題です、✚キーの上下を動かし、青軍・赤軍とも"AUTO"にしたら?

なんと勝手にバトルをやってくれてしまうのです。さて、勝負は……!?

もし、エメルギーが0になったら、そのユニットは爆発して、一巻の終り、消えてしまいます。(つまり負け)

また、バトルモードは、マップ画面上と同一の地形で行なわれます。宇宙なら宇宙、海なら水中になり、地形によってユニットの動きも変わってくるのです。なるべくそのユニットの得意な地形で戦った方がいいのは、あたり前だネ。

傷ついたユニットはエネルギーを補給!

バトルモードでダメージを受けたら、次のバトルに備えてEN(エネルギー)を補給しよう。補給できる場所は"GB"と"ベース"、"スペースベース"の3種類。ただそれぞれ、1ターンの時間がかかるし、補給できるENの量がちがう。

新登場のスーパーウェポンだ!!

その使い方と注意

バルカン砲

ボタンを押していれば連射。だが弾数に限りがある。

グレネード

一定距離飛ばないと爆発しないが、障害物の陰から投げると効果的。

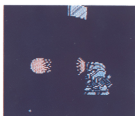
ミサイル

敵が逃げても追って行く追尾型ミサイルは、MSでも持っているものがある。やはり数に限りがある。

ハイメガ粒子砲

エネルギーをⒶ+Ⓑボタンで一定時間蓄積、ボタンを放して一気に放出。エネルギー蓄積中は他の武器が使えないが、威力は絶大。

シールド

攻撃用の武器ではないが、１バトルにつき１回だけ攻撃を受けてもダメージを負わない。

バトルモード時の出現アイテム

お助けアイテムやワナアイテムと、くせのあるヤツばっかりだ。

●短縮時計
これを取ると残り時間が10秒減少する。やられそうな時は救いの神？

●チカラドリンク
取るとエネルギーが10ポイント回復。

●激走足袋
足の遅いユニットが取ると、約10秒間スピードが速くなる。

●金縛りのお札
5秒間金縛りにあって動けなくなってしまう。

●まねきねこ
NEWアイテム！自軍の資金が増える、出現してから早く取るほど金額が大きい。

気まぐれなあなたへ……
オフィサー(対戦相手)チェンジ。

なんと、カプセル戦記ではゲームの途中でも、対戦相手(赤軍、青軍)を自由にいつでも変更できる。セーブの時と同じようにSELECTボタンを押したら、今度はⒷボタンを押そう。

この画面になったら、カーソルを✚キーで"BLUE"か"RED"に合わせ、Ⓐ、Ⓑボタンで対戦相手が順番に変わるから、好きなのを選んだら、STARTボタンで決定。

さあ、決戦の時が来た……‼

君は"GP"に攻撃開始！"GP"を陥落させれば君の勝利だ‼しかし、そうは簡単にいくわきゃない。何が出るかって？それはもう○×△□……。ゲームを楽しんで勝利を手にすれば。カプセル戦記の謎がすべて明らかになる‼

ズラリ集まりし、ガチャポンの精鋭たち!!

PC(PRODUCTION COST)……生産費用
EN(ENERGY)………エネルギーの最大値
TURN(ターン数)……生産ターン数
MOVE(ムーブ)………マップモードでの移動力
WEAPON(ウェポン)…武器
Ⓐ[Aボタン用]　Ⓑ[Bボタン用]
Ⓐ+Ⓑ[A+Bボタン用]

ザク●ZAKU

	WEAPON
PC……100	Ⓐ…マシンガン
EN………80	Ⓑ…ヒートホーク
TURN………1	
MOVE……4	Ⓐ+Ⓑ…グレネード

毎度おなじみ「ザクれ〜す」今度のカプセル戦記では、パワーUPして登場だけど、やっぱりヤラレメカなのか？グスンッ。

グフ●GOUF

	WEAPON
PC……200	Ⓐ…マシンガン
EN………80	Ⓑ…ヒートロッド
TURN………1	
MOVE……4	Ⓐ+Ⓑ…グレネード

GOUF・FU・FU、あいかわらずザクよりは強いと自慢しているグフくん。君の存在価値は……まあ、イイか？

ドム●DOM

PC……500
EN………80
TURN………1
MOVE……4

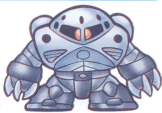
WEAPON
Ⓐ…バズーカ砲
Ⓑ…ヒートサーベル
Ⓐ+Ⓑ…グレネード

元祖／地上戦用のオレ達は街の防衛が得意なシティーボーイよ!!
バズーカは強力だぜ!!

ズゴック●Z'GOK

PC……700
EN………80
TURN………1
MOVE……4

WEAPON
Ⓐ…レーザー砲
Ⓑ…ヒートサーベル
Ⓐ+Ⓑ…水中ミサイル

水陸両用として生まれた私だが、どっちかというと今回、水中の方がよい。ヒートサーベルも使えるようになった。

ゾッグ●ZOGG

PC……900
EN………96
TURN……2
MOVE……5

WEAPON
Ⓐ…レーザー砲
Ⓑ…ヒートサーベル
Ⓐ+Ⓑ…水中ミサイル

私はハッキリ水中用／だからなるべく水中戦だけにしてほしい。けど、ズゴックくんよりはレーザー砲は強力ヨ……。

ザクレロ●ZAKRERO

PC……1000
EN………80
TURN……2
MOVE……6

WEAPON
Ⓐ…拡散ビーム砲
Ⓑ…「ゴメンネ!!」
Ⓐ+Ⓑ…ミサイル

MAの私は、拡散ビーム砲が強力なの。ところで、私のハイレッグ水着姿、ステキだったでしょ。知ってるかな?

ゲルググ●GELGOOG

PC……1100
EN………88
TURN……1
MOVE……5

WEAPON
Ⓐ…ビームライフル
Ⓑ…ビームナギナタ
Ⓐ+Ⓑ…グレネード

私は、ララァと仲よしのモビルスーツ。ビームナギナタは、後向きでも相手にダメージを与えちゃうゾ。

マラサイ●MARASAI

PC……1200
EN………88
TURN……1
MOVE……6

WEAPON
Ⓐ…ビームライフル
Ⓑ…ビームサーベル
Ⓐ+Ⓑ…バルカン砲

お買い得の量産型がこのボク、マラちゃんで〜す。バルカン砲は弾に限りがあるから使い過ぎないでね。

バーザム●BARZAM

PC……1300
EN………88
TURN……1
MOVE……6

WEAPON
Ⓐ…ビームライフル
Ⓑ…ビームサーベル
Ⓐ+Ⓑ…バルカン砲

私は根っからの量産型なのです。期待にそうようガンバリますから作ってやってください。

リックディアス●RICK-DIAS

PC……1500
EN………96
TURN……1
MOVE……6

WEAPON
Ⓐ…バズーカ砲
Ⓑ…ビームサーベル
Ⓐ+Ⓑ…バルカン砲

ドムの発展型だけど、オイラは宇宙用だ。バズーカだってドムの奴よりは強力だ。チャキチャキの宇宙っ子だゼィ!!

ギラ・ドーガ●GEARA-DOGA

PC……1500
EN………96
TURN……1
MOVE……6

WEAPON
Ⓐ…ビームライフル
Ⓑ…ビームサーベル
Ⓐ+Ⓑ…グレネード

なんたって、私のデビューは映画作品、スターの座まちがいなし。ジオンのアイドル。

ジェガン●JEGAN

PC……1500
EN………96
TURN……1
MOVE……6

WEAPON
Ⓐ…ビームライフル
Ⓑ…ビームサーベル
Ⓐ+Ⓑ…バルカン砲

ボクは連邦軍の量産型、ギラ君には負けてられないな。でもあつかいやすいモビルスーツだろ?

ガンダム●GUNDAM

PC……1600
EN………96
TURN……1
MOVE……6

WEAPON
Ⓐ…ビームライフル
Ⓑ…ビームサーベル
Ⓐ+Ⓑ…バルカン砲

本当にホントの元祖ガンダム!!この私がいたから、ガチャポンがある。ちょっと言いすぎかな?

カプール●GAPULE

PC……1700
EN……104
TURN……2
MOVE……6

WEAPON
Ⓐ…レーザー砲
Ⓑ…ビームサーベル
Ⓐ+Ⓑ…水中ミサイル

私は水中のボールと言われている。泳ぐ姿はダルマだダルマ。でも水中ミサイルは威力あるよ。

ズサ●ZSSA

PC……1800
EN………96
TURN……1
MOVE……5

WEAPON
Ⓐ…ミサイル
Ⓑ…ビームサーベル
Ⓐ+Ⓑ…バルカン砲

ハ〜イ、どすこいズサです。私の場合、やっぱりこの背中のミサイルが売りものだけど、チョット重いかな。

ガ・ゾウム●GA-ZOWMN

PC……1800
EN………96
TURN……1
MOVE……6

WEAPON
Ⓐ…ビームライフル
Ⓑ…ビームサーベル
Ⓐ+Ⓑ…ミサイル

量産型だけど、性能はバランスがよくて武器もピカイチのお買い得品！サービスしとくよ。

エルメス●ELMETH

PC……1900
EN……104
TURN……2
MOVE……8

WEAPON
Ⓐ…ビット
Ⓑ…「ゴメンネ!!」
Ⓐ+Ⓑ…バルカン砲

気品と強さをかね備えたMAですのヨ。シャア様よりもっとイイ男はいないかしら？だって彼○○○○なんですもの。

ガンダム・マークⅡ●GUNDAM MK-Ⅱ

PC……2000
EN………112
TURN……1
MOVE……7

WEAPON
Ⓐ…ビームライフル
Ⓑ…ビームサーベル
Ⓐ+Ⓑ…バルカン砲

ついに主役になれなかったボク、でも、カプセル戦記ならガンバッて主役になれるかな。それも君しだい。

アッシマー●ASSHIMAR

PC……2000
EN……104
TURN……1
MOVE……7

WEAPON
Ⓐ…ビームライフル
Ⓑ…ビームサーベル
Ⓐ+Ⓑ…変　形

あっしはアッシマー。なんてダジャレを言ってる場合じゃないって。地上でも変形して、ス～イスイッ飛んじゃう。

ドライセン●DRISSEN

PC…2300
EN……112
TURN……1
MOVE……7

WEAPON
Ⓐ…バズーカ砲
Ⓑ…ビームナギナタ
Ⓐ+Ⓑ…グレネード

腕っぷしの強さはピカイチ。鬼も逃げるぜ、ジオンの弁慶タァ俺様のこと。

バウンドドック●BOUND-DOC

PC……2500
EN……112
TURN……2
MOVE……7

WEAPON
Ⓐ… 拡散ビーム砲
Ⓑ… ビームサーベル
Ⓐ+Ⓑ… 変　形

は～いっドックちゃんです。す早い変形、強力拡散ビーム砲であなたのハートを撃ち抜くわョー／

ジオング●ZIONG

PC…3200
EN……144
TURN……2
MOVE……6

WEAPON
Ⓐ… サイコミュ
Ⓑ…「スミマセン!!」
Ⓐ+Ⓑ… メガ粒子砲

サイコミュだよ～ん。ニュータイプのあなたにお薦め。でもスカートの下に足がなくて、パンツはけないよー／

ハンブラビ●HAMBRABI

PC…… 3200
EN………120
TURN……1
MOVE……7

WEAPON
Ⓐ…ビームライフル
Ⓑ…ビームサーベル
Ⓐ+Ⓑ…変　形

だれだイカだなんて言ってる奴は？青いイカがいっかよ！スマートな攻撃が俺の売り。だから買ってけー!!

リ・ガズィ●Re-GZ

PC……3400
EN………128
TURN……1
MOVE……7

WEAPON
Ⓐ…ビームライフル
Ⓑ…ビームサーベル
Ⓐ+Ⓑ…バルカン砲

はっきり言ってガンダムなんてダサイ！私の方がカッコイイ。洗練された連邦軍のシティボーイだぜ！

百　式●100SHIKI

PC…… 3500
EN………136
TURN……1
MOVE……7

WEAPON
Ⓐ…ビームライフル
Ⓑ…ビームサーベル
Ⓐ+Ⓑ…バルカン砲

ピカッ！キラ！キンキラ!!。シャア好みの私ですが、でもやっぱりシャアには百式が良く似合う。

パラス・アテネ●PALACE ATHENE

PC…… 3600
EN………136
TURN……1
MOVE……7

WEAPON
Ⓐ…ミサイル
Ⓑ…ビームサーベル
Ⓐ+Ⓑ…メガ粒子砲

武器は強力重装備。シロッコ様が作ってくれた私は戦艦だって撃沈する重MSだ。

戦艦ムサイ●MOUSAI

PC……3800
EN……160
TURN……2
MOVE……5

WEAPON
Ⓐ…ビーム砲
Ⓑ…ミサイル
Ⓐ＋Ⓑ…バルカン砲

MS1機搭載できる、値段も格安のお舟。やっぱり戦艦は作戦にはかかせませんね！

メッサーラ●MESSALA

PC……4000
EN……144
TURN……2
MOVE……7

WEAPON
Ⓐ…拡散ビーム砲
Ⓑ…ビームサーベル
Ⓐ＋Ⓑ…変　形

パワーはある、変形はする、拡散ビーム砲はついてるもう鬼に金棒、メッサーラーにブースター。

アールジャジャ●R-JARJA

PC……4000
EN……144
TURN……1
MOVE……7

WEAPON
Ⓐ…ビームライフル
Ⓑ…ビームサーベル
Ⓐ＋Ⓑ…グレネード

むかしネ、外国のTVで、じゃじゃ馬億万長者なんてのがあったけど、あんなかに出てた、ばあさんじゃないかんネ!!

ゼータガンダム●Z-GUNDAM

PC……4000
EN……152
TURN……2
MOVE……7

WEAPON
Ⓐ…ビームライフル
Ⓑ…ビームサーベル
Ⓐ＋Ⓑ…変　形

変形すれば大気圏でもだいじょうぶ。君はカプセル戦記で刻の笑いを見る!!

キュベレイ●QUBELEY

PC……**4200**
EN………**152**
TURN……**2**
MOVE……**8**

WEAPON
Ⓐ…ファンネル
Ⓑ…ビームサーベル
Ⓐ+Ⓑ…バルカン砲

私ヨー！、ネオ・ジオンのヒステリーねえさんって。でも、ファンネルを最初に装備したMSなの、カワイがってネー。

ヤクト・ドーガ●JAGD-DOGA

PC……**4400**
EN………**160**
TURN………**2**
MOVE……**8**

WEAPON
Ⓐ…ファンネル
Ⓑ…ビームサーベル
Ⓐ+Ⓑ…ミサイル

誰だー！俺のことを「焼くとどうだ？」なんて言ってる奴は？俺は映画にだって出演したんだぞー。焼き鳥じゃないかんネー。

ハンマ・ハンマ●HAMMA HAMMA

PC……**4700**
EN………**160**
TURN………**2**
MOVE……**8**

WEAPON
Ⓐ…サイコミュ
Ⓑ…ビームサーベル
Ⓐ+Ⓑ…ミサイル

ハンマ(ホンマ)に、ハンマ(ハンパ)なことはできん性格なんよ、このクラスでの移動力はバツグンね。

ジ・オ●THE-O

PC……**5300**
EN……**160**
TURN……**2**
MOVE……**7**

WEAPON
Ⓐ…ビームライフル
Ⓑ…ビームサーベル
Ⓐ+Ⓑ…ミサイル

だれだー？俺のこと宇宙のコニシキと言ってるふとどきものは…。本当は体に似合わずスピーディーなんでいっ!!

ダブルゼータガンダム●ZZ-GUNDAM

PC……5500
EN………160
TURN……3
MOVE……8

WEAPON
Ⓐ…ビームライフル
Ⓑ…ビームサーベル
Ⓐ+Ⓑ…ハイメガ粒子砲

究極の合体変形なんてことやったけど、ハイメガ粒子砲が顔の大部分をしめるんで重くてこまってます。

ビグザム●BYG-ZAM

PC……5500
EN………176
TURN……3
MOVE……6

WEAPON
Ⓐ…拡散ビーム砲
Ⓑ…ミサイル
Ⓐ+Ⓑ…拡散メガ粒子砲/シールド装備

ビデオでは、フライドチキンにされたけど、強力なシールドを持ってるつお～いMAなんだゾー。ジオンに栄光あれ!!

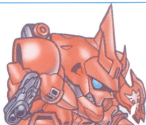
サイコガンダム●PSYCO GUNDAM

PC……5700
EN………176
TURN……3
MOVE……6

WEAPON
Ⓐ…拡散ビーム砲
Ⓑ…ミサイル
Ⓐ+Ⓑ…拡散メガ粒子砲

次回には完全な姿でお目にかかりたいんですが……。でもこのカッコで人気急上昇⬆。都市の防衛はまかせてちょーだい。

サザビー●SAZABI

PC……5800
EN………168
TURN……3
MOVE……8

WEAPON
Ⓐ…ファンネル
Ⓑ…ビームサーベル
Ⓐ+Ⓑ…拡散メガ粒子砲

ララァーッ、生き返ってくれー。生き返ってくれないのなら、コロニー落しをしてしまうのだよ。

ニューガンダム●ν-GUNDAM

PC……6200	WEAPON
EN………168	Ⓐ…ファンネル
TURN……3	Ⓑ…ビームサーベル
MOVE……10	Ⓐ+Ⓑ…バルカン砲/シールド装備

やっぱり、ガンダム。いつまでもガンダム。おんぶにだっこで、カプセル戦記に登場。期待は絶対に裏切りません。

クインマンサ●QUEEN MANTHA

PC……7000	WEAPON
EN………168	Ⓐ…ファンネル
TURN………3	Ⓑ…ビームサーベル
MOVE……8	Ⓐ+Ⓑ…ハイメガ粒子砲/シールド装備

超重量級だが、機動力だってあるし、ハイメガの破壊力はサイコーッ。私が無敵のジオンの女王様。

戦艦ホワイトベース●WHITE BASE

PC……8000	WEAPON
EN………176	Ⓐ…ビーム砲
TURN………3	Ⓑ…ミサイル
MOVE……6	Ⓐ+Ⓑ…バルカン砲

MS2機搭載できる、通称"木馬"。追尾ミサイルは、スピードの早いMSには最適よ!!

アルパ・アジール●α-AZIERU

PC……8500	WEAPON
EN……176	Ⓐ…ファンネル
TURN……3	Ⓑ…ミサイル
MOVE……6	Ⓐ+Ⓑ…拡散メガ粒子砲

戦艦もビックリのアルパ君はジオンの切り札。高すぎるけど、ファンネル、拡散メガ粒子砲、ミサイルともう言うことなし。

戦艦レウルーラ●LEUROULA

PC…… 11000
EN……… 184
TURN…… 3
MOVE…… 7

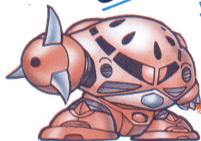
WEAPON
Ⓐ…ビーム砲
Ⓑ…ミサイル
Ⓐ+Ⓑ…バルカン砲

ロンド=ベル隊の中心がこの私。MSは3機搭載します。高いから良～く考えてね。でも、ラーカイラムよりは安いよ!!

戦艦ラーカイム●RA-KAILUM

PC…14000
EN……… 192
TURN…… 4
MOVE…… 8

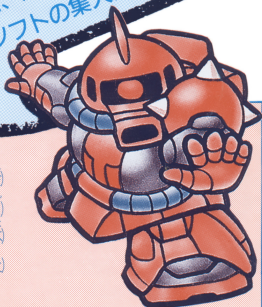
WEAPON
Ⓐ…ビーム砲
Ⓑ…ミサイル
Ⓐ+Ⓑ…バルカン砲

ジオンのエース艦ね!どうしてジオン軍はバルカン砲が好きなの?MSは3機も搭載できちゃう。

応募方法

官製ハガキに、正解を「赤」で明記し、パッケージの応募券を貼って、住所・氏名・電話番号・生年月日・性別をハッキリ書いて下記までお送りください。

宛先

〒111 東京都台東区駒形1-4-8
バンダイ第5ビル内スタジオスタット
「SDガンダム・カプセル戦記・ビデオプレゼント係」まで

Q
タイトル画面に登場する
シルエットのSDモビルスーツの名前は?
FCソフト、SDガンダム/ガチャポン
戦士のすべてがわかるビデオ『ザ・ヒスト
リー・オブ・ガチャポンウォーリヤーズ』
がもらえるぞ!スクランブル・ウォーズ、
書き換え版、マップコレクション、カプセ
ル戦記のソフトの集大成!これはすごい!
しめきり 1989年
第1回：7月7日(金)
第2回：8月7日(月)
第3回：9月7日(木)
第4回：10月7日(土)
発表
商品の発送をもってかえさせていただきます。

おことわり

ゲーム内容について、電話でのお問い合わせには一切お答えできませんので、ご了承ください。
なお、ゲームのヒントはファミコン専門誌をご覧になるか、03-847-0099・0098でお聞きください。

おことわり 商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ゲーム内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、弊社まで御一報ください。

お父さま、お母さま方へ(必ずお読みください)

このたびは、バンダイ製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。なお、お問い合わせの際は、住所・氏名(保護者)・電話番号と、お子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

(東　京)東京都台東区駒形1-4-8 〠111-81 ☎03-847-5060
(大　阪)大阪市北区豊崎4-12-3 〠531 ☎06-375-5050
(名古屋)名古屋市昭和区御器所3-2-5 〠466 ☎052-872-0371
●電話受付時間　月～金曜日（除く祝日）10～16時

製作・発売元　**新正工業株式会社**
販　売　元　**株式会社バンダイ**
玩具第２事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81

●協力／講談社コミックボンボン